

Turnierregeln

I. Armeeliste

Muß allerspätestens bei Turnierbeginn vorliegen. *Ihr könnt die bei mir auch noch schnell zusammenklicken (per Armeegenerator und ausdrucken)*

Es müssen alle Modelle aufgeführt werden, deren Punktkosten und Punktkosten jeglicher Ausrüstung. Die Armeeliste muss getippt sein um ein schnelleres Überprüfen zu ermöglichen, handschriftliche Aufstellungen werden nicht akzeptiert.

Bitte versichert Euch, dass die Liste, die Ihr abgibt, korrekt ist und mit Eurer Armee übereinstimmt. Die Listen werden vor Turnierbeginn vom Schiedsrichter überprüft.

Des Weiteren ist es Pflicht auf der zum Turnier mitgeführten Armeeliste genau zu markieren, welche Einheiten in welchen Transporter befördert wird (notiert einfach auf der Armeeliste bei der betreffenden Einheit ein besonderes Merkmal des Transporters, wie Farbe o. ä.). Dadurch soll das gute alte „Hütchen Spiel“ vermieden werden.

WYSIWYG

Die Spieler müssen alle Modelle der Armeeliste mitnehmen. Sie müssen nicht bemalt sein, da nicht jeder malen will/kann. Sie müssen aber wenigstens größtenteils geklebt sein. Das gilt deshalb weil einige Spieler am Turniertag ihre Umbauten noch nicht fertig haben bzw. ihre Modelle teilweise zuerst bemalen und erst dann kleben.

Ein großes Problem sind „fakes“ also Miniaturen die etwas darstellen was sie nicht sind. Z.B.: ein Tyranidenkrieger der als Tyrantenwache eingesetzt wird. An und für sich sind fakes nicht gern gesehen aber aus diversen Gründen werden sie bei unseren Turnieren unter den folgenden Einschränkungen zugelassen. Die fake-Mini muss:

- knapp die selbe Größe haben wie die Figur die sie darstellen soll
- auf einem Base der exakt selben Größe stehen
- aus der selben Armee sein (also kein Ork Pikk-Upp als Space Marine Rhino)

Maximal 10 Miniaturen in der Armee in insgesamt 2 Einheiten (also z.B. 2x5 oder 1x10) können auf diese Weise als fake dienen und Einheiten darstellen die der Spieler mal testen will oder die er sich noch nicht kaufen will/kann.

II. Armeebeschränkungen/Aufstellungsregeln

Es dürfen nicht mehr als die maximal vorgegeben Punkte aufgestellt werden. Die Armeen setzen sich entsprechend der Vorgaben des jeweiligen Codex zusammen.

Zusätzlich sind folgende Punkte zu beachten:

1. Dämonenjäger dürfen gemäß den Regeln im Codex Dämonenjäger eingesetzt werden und durch Imperiale Armee oder Space Marines Einheiten verstärkt werden. Verbündete aus dem Codex Dämonenjäger in anderen Armeen sind nicht zugelassen. Was für Dämonenjäger gilt, ist auch für Hexenjäger wirksam.

2. Die Figuren müssen nicht bemalt sein, müssen aber zumindest am Base vorhanden sein. Leere Bases sind nicht zugelassen.

3. Sollte eine Mini zuhause vergessen worden sein, muß ein Ersatz her - zumindest sofern es sich um ein kleines Infanteriemodell handelt.

Panzer, Walker und monströse Kreaturen stehen aber bei Vergessen dann eben einfach nicht zur Verfügung.

4. Zugelassen sind besondere Charaktermodelle aus den Codizes - das sind - um Mißverständniss zu vermeiden - alle Minis mit speziellem Namen (Die C'Tan der Necrons zählen auch dazu)

Einschränkung: Maximal 1 Mini / Armee.

Ab 2000 Pkten sind 2 Minis / Armee erlaubt

5. "Imperial Armour" Fahrzeuge sind nicht zugelassen

6. Keine selbstdesigneten Fahrzeuge/Tyraniden

7. Es werden die Regeln der 5. Edition verwendet

8. Flyer, Titanen, Biotitanen und eigentlich alles mit Struktur oder Massepunkten ist ausgeschlossen, ForgeWorld-Modelle sind nicht zugelassen, mit Ausnahme von Modellen, die sich nach bestehenden Codexregeln spielen lassen (z. B. DropPods und Chaos Space Marine Cybots sind zugelassen).

9. Geproxte Modelle sind nicht zugelassen. Proxen meint insbesondere leere Bases, Schuhkarton als LandRaider, Blood Bowl Figuren als Schwere Waffen und so weiter. Umbauten sind gerne gesehen!

III. Die Spielmaterialien, die Armeeliste, der Spielzugablauf und Weiteres:

- Es gilt „What you see is what you get“ (WYSIWYG), das heißt, die Mehrzahl der Figuren eines Trupps müssen das darstellen, was sie sein sollen. Also bitte keine Eldar als Orks präsentieren. Schwere Waffen, Spezialwaffen und Nahkampfwaffen müssen auch so dargestellt sein. Minimale Abweichungen wie fehlende Granaten oder ähnliches werden toleriert. Fahrzeugausrüstung darzustellen ist wünschenswert, aber kein Muss.

- Jeder Spieler bringt alles mit, was er zum Spielen braucht, also seine Armee, seinen Codex und eventuelle Errata, ein Maßband, Würfel, Schablonen und so weiter.

- Es muss für den Gegner nachvollziehbar sein, welcher Trupp zu welchem Transportfahrzeug gehört. Sollten mehrere Transporter und ihr Inhalt nicht klar zugeordnet sein, dann wird im Zweifelsfall gegen den Spieler mit den Transportfahrzeugen entschieden.

- Reserven erscheinen über die eigene lange Tischkante und Truppen ziehen sich auch immer zu der langen Tischkante zurück, außer es wird mit Vierteln gespielt, da gelten beide Kanten des Viertels für das Erscheinen von Reserven und für den Rückzug von Truppen.

- Ein unabhängiges Charaktermodell (UCM) darf das Spiel an eine Einheit angeschlossen beginnen, wenn das UCM während der Platzierung der Armee in Formation mit einer Einheit gebracht wurde. Des Weiteren kann ein UCM unter bestimmten Umständen (z. B. Dark Eldar Warrportal) das Spiel ebenfalls in Reserve beginnen und darf das Spielfeld an eine andere Einheit angeschlossen betreten, wenn sowohl das UCM als auch die Einheit im selben Spielzug verfügbar werden. Siehe auch Warhammer 40K Regelbuch FAQ.

- Unabhängige Transportfahrzeuge (z. B. Land Raider, Falcon usw.) dürfen während der Platzierung der Armee eine Einheit aufnehmen. Einheiten in Reserve können das Spiel in einem unabhängigen Transportfahrzeug beginnen, wenn sowohl das Fahrzeug als auch die zu transportierende Einheit das Spiel beide in Reserve beginnen und beide in derselben Runde verfügbar werden. Einheiten mit dazu gekauftem Transporter erscheinen immer automatisch zusammen mit ihrem Transportfahrzeug, auch wenn sie als Reserve eintreffen, da es sich um eine Auswahl des Armeeeorganisationsplans handelt. Siehe auch Warhammer 40K Regelbuch FAQ.

- Um eine für alle verbindliche Regelung zu schaffen, gilt für den Spielzugablauf folgendes:

1. Psikräfte oder sonstige Aktionen, die zu Beginn des Spielzugs erfolgen sollen
2. Würfeln für das Eintreffen von Reserven und Schocktruppen, anschließend deren Platzierung
3. Bewegungsphase
4. Schussphase
5. Nahkampfphase

IV. Turnierszenario und Ablauf des Turniers

SZENARIOS

1. Suchen und Sichern mit w3+2 Markern, man muss alleine in 3" um den Marker stehen, die abwechselnd mittig verteilt werden

2. Erobern und halten: beide Spieler markieren einen Punkt innerhalb ihrer Aufstellungszone. Wer am Ende die meisten Punkte (es gibt nur 2, bei 2 Spielern) kontrolliert, gewinnt...

3. Totale Vernichtung:

Der Spieler, der die meisten Einheiten des Gegners komplett ausgelöscht hat, gewinnt.

Dauer

Eine Spielrunde dauert 2h oder eben 5 Runden +x, je nachdem was früher eintritt.

Gelände

- Das Gelände wird von der Turnierleitung aufgestellt und darf nicht verändert werden.
- Die Spieler werden dazu aufgefordert, sich VOR dem Spiel über das Gelände zu einigen, um spätere Diskussionen und Unstimmigkeiten zu vermeiden.
- Die Spieler werden weiterhin dazu aufgefordert, sich VOR dem Spiel über strittige Sichtlinien zu einigen. Z. B. kann der Dämonenprinz hinter dem Rhino gesehen werden? Einigungsmöglichkeiten: Ja, nein, ja mit 4+ Deckungswurf.

Aufwärmphase:

Bevor eine Schlacht beginnt, gibt es eine fünfminütige Aufwärmphase. Während dieser Phase zeigen die Gegner sich alle Modelle, die bei der Armeeaufstellung sofort platziert werden. Die Spieler dürfen sich über die Armeen und entsprechende Regeln sowie Regimenter und Charaktere befragen. Danach besprechen die Spieler, in wie fern das Gelände die Sichtlinie bzw. die Bewegung beeinflusst.

Anschließend können Sie eventuelle Regelfragen besprechen. **Nachdem die Kontrahenten sich die Hände geschüttelt haben, kann die Schlacht beginnen.**

Turniersystem

Die Paarungen der ersten Runde werden gelost, danach spielt der Erstplatzierte gegen den Zweitplatzierten, der Dritte gegen den Vierten, usw. Auf diese Weise wird sichergestellt, dass jeder immer einen in etwa gleich guten Gegner erhält und zum Beispiel ein noch etwas unerfahrener Spieler nicht dreimal gegen alte Veteranen ran muss.

V. Ermittlung des Turniersiegers

Turniersieger wird der Spieler, der die meisten Spiele gewonnen hat. Im Falle eines Unentschieden, siegt der Spieler mit den meisten Siegpunkten.

VI. Fairness und Regelfragen

Das Primärziel des Turniers sollte es sein, am Wochenende zusammen zu kommen um einem seiner liebsten Hobbys zu frönen, Warhammer 40k zu spielen und andere Spieler zu treffen bzw. kennen zu lernen. Den besten Spieler heraus zu picken ist ein Nebenprodukt dessen; Die Hauptsache ist, dass wirklich jeder Spaß dabei hat und möglichst oft dazu kommt zu spielen. Wir verstehen natürlich, dass in der Hitze des Gefechts auch der freundlichste Spieler irgendwann die Nerven verlieren könnte, z.B. wenn sich die Würfel schon den ganzen Tag gegen ihn verschworen haben oder ein Mitspieler ein gerade fertig gestelltes Modell an seiner empfindlichsten Stelle hochhebt und damit stundenlange Arbeit zunichte macht.

Der häufigste Anlass zu lautstarken Diskussionen sind Regelstreitigkeiten. In den meisten Warhammer-Spielen kommt es vor, dass irgendein Punkt für Unklarheiten sorgt, zum Einen, weil es unmöglich ist, alle Regellücken abzudecken, zum Andern, weil die Regeln von vielen Spielern anders interpretiert werden.

Um Streit zu vermeiden, sollte im entsprechenden Regelbuch oder Codex bzw. FAQs nachgeschlagen werden, sobald Unklarheiten auftreten. Wenn das nichts hilft, sollte ein Würfel geworfen werden (nicht auf den Gegner!), sofern es nicht möglich ist sich zu einigen.

Im Zweifel sollte es kein Problem darstellen auf Anfrage einem Mitspieler die entsprechende Textstelle zu zeigen, auf dass er mit eigenen Augen nachlesen kann, was er nicht weiß (Regelbuch und Codex mitbringen).

Solange jeder bei Frage und Antwort freundlich bleibt, sollte es keine Probleme geben die nicht zu lösen sind. Sollte es dennoch Probleme oder gar Streit geben, wird sich der Unparteiische gerne dazu bereit erklären (auch mit dem Holzhammer!) eure Probleme

a. mit dem Regel-, Armeebuch oder White Dwarf (blättern und lesen, nicht schlagen)

b. einem Würfel (würfeln, nicht werfen) zu lösen.

Der Unparteiische ist mit dafür verantwortlich, dass alle Teilnehmer ihren Spaß haben und sollte nicht mit unnötigen Fragen behelligt werden. In Ausnahmefällen von ständigen Nachfragen und Regelbiegereien oder -brüchen kann er die Spieler mit "roter Karte" (=Punktabzug) verwarnen werden. **Die Entscheidungen des Unparteiischen sind endgültig.**

Bei Regelfragen MUSS folgende Prozedur eingehalten werden:

1. Die Spieler versuchen ihr Problem selber zu lösen, indem sie das Grundregelbuch und/oder ihre Codizes zu Hilfe nehmen.
2. Wenn sich das Problem so nicht lösen lässt, sind die Spieler berechtigt, einen Schiedsrichter zu rufen.
3. Der Schiedsrichter wird sich das Problem schildern lassen, die Meinungen beider Spieler anhören, und eine Entscheidung treffen.
4. Diese Entscheidung ist endgültig!
5. Wenn ein Spieler nach einer getroffenen Entscheidung weiter diskutieren will, oder er die Entscheidung nicht akzeptiert, kann der Schiedsrichter den Spieler mit Punkteabzug oder im schlimmsten Fall mit Turnierausschluss bestrafen.

Wer für welchen Tisch als Unparteiischer dient, wird vor dem jeweiligen Spiel ausgemacht.

VII. Allgemeine Regelklarstellungen:

Grundsätzlich gelten die deutschen Codizes und FAQs.

Besorgt euch und lest bitte die für eure Armee notwendigen Klarstellungen und FAQs, am besten einmal von der deutschen GW-Page: <http://www.games-workshop.de/home/errata/index.shtml>

- Jedes Modell muss mit wenigstens der Basegröße gespielt werden, die aktuell mit dem Modell geliefert wird. Kleinere Bases sind nicht zugelassen, auch wenn sie ursprünglich bei dem Modell dabei waren. Dieser Hinweis gilt insbesondere für Terminatoren und Kyborgs, die auf einem 40mm Base zu stehen haben, und für Schwarmtyranten und Phantomlords, die auf einem 60mm Base stehen müssen.

- "Ein Modell besetzt die ganze Fläche seines Bases". Dies gilt für ALLE Modelle, die keine Fahrzeuge sind. Für die Ermittlung von Reichweite und Sichtlinie ist das Base entscheidend. Monströse Kreaturen verdecken mit ihrer ganzen Base Sichtlinien bis zu ihrer Höhe. Sichtlinien können weiterhin ÜBER Monströse Kreaturen hinweg und NEBEN ihnen (dem Base) her gezogen werden.

- Monströse Kreaturen gelten nur dann als in Deckung befindlich, wenn mehr als 50% des Bases durch Deckung verdeckt sind bzw. das Base sich zu mehr als 50% in Deckung befindet. Das gilt sowohl für Deckungswürfe gegen Beschuss als auch im Nahkampf.

- Fahrzeuge sind so hoch und breit wie ihr Rumpf. Fahrzeuge verdecken mit ihrem ganzen Rumpf Sichtlinien bis zu ihrer Höhe. Sichtlinien können weiterhin ÜBER Fahrzeuge hinweg und NEBEN ihnen her gezogen werden. Das gleiche gilt auch für Fahrzeugwracks. Ein Fahrzeugwrack wird NICHT zu einer Level 3 Geländezone, sondern bleibt so groß und so breit wie sein gesamter Rumpf.

- "Manchmal ist alles, was vom Ziel sichtbar ist, ein Zeh, eine Antenne oder irgendein anderes kleines Teil". Dieser Passus bezieht sich auf dermaßen dramatisch umgebaute Modelle, dass sie in irgendeiner Art und Weise über ihr Base hinausragen. Ein Schwarmtyrant mit riesigen Schwingen, wo nur die Schwingen sichtbar sind, darf nicht beschossen werden. Genau so reicht es nicht, nur die Bulldozerschaufel eines Rhinos zu sehen.

- Umbauten sollen nicht bestraft werden. Im Umkehrschluss dürfen Umbauten auch keine Vorteile bringen. Also bitte keine krabbelnden Dämonenprinzen hinter dem Rhino.

- Wenn der Abstand zwischen den Armeen bei der Aufstellung 24 Zoll beträgt, dann gilt das als 24,01 Zoll, so dass 24 Zoll Waffen in der ersten Runde nicht in Reichweite sind. (Außer natürlich sie können sich bewegen und schießen.) Diese 0,01 Zoll gelten auch für andere Distanzen, wie zum Beispiel beim Infiltrieren.

- Teleport-Peilsender können nur benutzt werden, wenn sie zu Spielzugbeginn auf dem Spielfeld stehen. Teleport-Peilsender in Fahrzeugen können nicht benutzt werden.

- Schockende Fahrzeuge gelten als so weit bewegt, wie es in ihren Codizes bzw. FAQs angegeben ist. Fahrzeuge mit einer maximalen Bewegungsreichweite von 6 Zoll oder weniger gelten beim Schocken als genau 6 Zoll weit bewegt.

- Sichtlinie und Feuerwinkel werden bei Fahrzeugwaffen von dem Befestigungspunkt der Waffe aus bestimmt.

- Der letzte Satz im Regelbuch auf Seite 37 "You may not move models within 1" of enemy models from any unit they are not charging." hat grundsätzlich Gültigkeit, darf aber NICHT dazu mißbraucht werden, eine "Impossible Charge Formation" (ICF) aufzubauen. Im Zweifelsfall entscheidet ein Judge.

VIII. Spezielle Regelklarstellungen:

- Codex Chaos Space Marines:

Um auf die Geißel zu schießen, muss man eine Sichtlinie zum Rumpf ziehen können. Ein Bein zu sehen, egal ob Ober- oder Unterschenkel, reicht nicht. Das gleiche gilt, wenn man die Geißel angreifen möchte. Es reicht nicht, eine Fußspitze zu berühren, sondern man muss den Rumpf erreichen. Die Beine der Geißel sind somit nichts weiter als Zierde und können generell ignoriert werden.

- Codex Necrons: Sichtlinie und Reichweite sowohl des Partikelemitters als auch des Gauss Fluxprojektors werden von einem beliebigen Punkt des Rumpfes des Monolithen aus ermittelt bzw. gemessen.

Gefallene Necrons müssen ihren IKW-Wurf direkt in der nächsten Necronrunde wahrnehmen, dürfen also nicht beliebig lange auf dem Schlachtfeld rumliegen.

Der Monolith darf nur Truppen teleportieren, die sich noch nicht bewegt haben.

- Codex Tyraniden: Der Schwarmtyrant kann keinen 1+ Rüstungswurf erhalten.

Ein Modell kann beide Arten von Adrenalindrüsen erhalten, sowohl Ini +1 als auch KG +1.

Liktoren und Carnifex außerhalb des Schwarmbewußtseins müssen auf "Instinktives Verhalten" testen. Verpatzen sie diesen Test, dann dürfen sie sich in der Bewegungsphase nicht bewegen, fliehen aber nicht und gelten auch nicht als auf der Flucht befindlich. Sie dürfen ganz normal schießen und auch Gegner in Reichweite im Nahkampf angreifen. Ein verpatzter "Instinktives Verhalten"-Test verhindert also nur die reguläre Bewegung in der Bewegungsphase und hat sonst keine weiteren Folgen.

Tyraniden mit 2 synchronisierten Waffensymbionten sind zulässig.